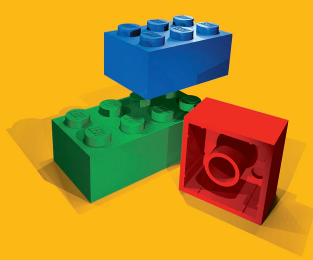
constructive.



Hergestellt in der E.U.
2299102
IB2G-STUGE3

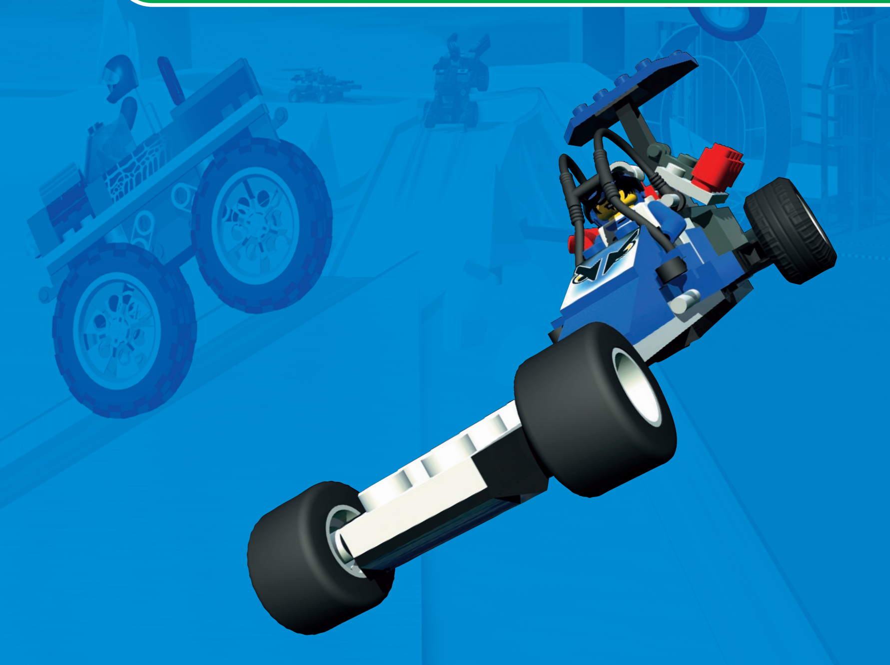


LEGO®

Stunt Rally

Handbuch

Danke, dass du LEGO Stunt Rally gekauft hast. Du besitzt jetzt eine tolle neue Software von LEGO Media.
Wir von LEGO Media versuchen ständig, neue Maßstäbe für Software zu setzen und die eigentlichen Werte des LEGO Spiels in dieses aufregende neue Medium zu übertragen. Genau wie bei unserem Spielzeug, legen wir bei unseren Software-Titeln Wert darauf, dass Inhalt und Qualität die Fantasie und Kreativität auf eine neue Art und Weise anregen.
Die Prüfung unserer Produkte durch die Verbraucher ist uns sehr wichtig und wir sind stolz darauf, dass unsere Software zu 100 % für Kinder geeignet ist und das Gütesiegel 'Von Kindern getestet und empfohlen' verdient.
Wir sind ganz sicher, dass du mit LEGO Stunt Rally viele unterhaltsame Stunden verbringen wirst. Falls irgendwelche Probleme mit diesem Produkt auftreten, wende dich bitte an unseren Kundendienst, wo man dir gern helfen wird.
LEGO Software soll einfach Spaß machen. Wenn dir LEGO Stunt Rally gefällt, dann schau doch einmal in das beiliegende Heft, damit du einen Vorgeschmack auf die anderen spannenden Titel aus unserem Angebot bekommst.



Inhaltsverzeichnis

Installation

Rechner

100% Windows® 95/98- und DirectX 7-kompatibler Rechner erforderlich. Das Spiel ist nicht kompatibel zu Windows NT, OS/2, Linux oder anderen Betriebssystemen, die Windows emulieren.

Prozessor: Pentium II 233 Mhz erforderlich. 300 Mhz oder schneller empfohlen.

RAM-Speicher: 32 MB RAM erforderlich. 48 MB RAM oder mehr empfohlen.

Grafikkarte: DirectX-kompatible Grafikkarte mit 3D-Beschleuniger mit 8 MB erforderlich.

CD-ROM-Laufwerk: CD-ROM-/ DVD-Laufwerk mit vierfacher Geschwindigkeit oder schneller erforderlich.

Soundkarte: 100% Windows® 95/98- und DirectX 7-kompatible 16-Bit-Soundkarte erforderlich.

Eingabegerät: 100% Windows® 95/98-kompatible Maus und Tastatur, Joypad optional.

DirectX: Microsoft DirectX 7 ist auf dieser CD-ROM enthalten und muss vor dem Spiel installiert sein. Informationen zu DirectX entnehmen Sie bitte der LiesMich-Datei auf der LEGO Stunt Rally CD-ROM.

Anmerkung: Möglicherweise benötigt Ihr System aktuelle Windows 95/98-Treiber. Die CD-ROM muss ins Laufwerk eingelegt sein, damit das Spiel laufen kann.

Die Installation: Die Installation benötigt 350 MB nicht komprimierten* Festplattenspeicher.

*"Nicht komprimiert" bedeutet, dass die Festplatte keiner Form der Datenkompression zur Vergrößerung des Festplattenspeichers unterworfen ist. Unter Windows® 98 würde dies beispielsweise mit der DriveSpace-Option ausgeführt.



Spiel-Setup

Wie installiere ich LEGO Stunt Rally?
Legen Sie die LEGO Stunt Rally CD-ROM in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein. Das Installations-Menü erscheint nach wenigen Sekunden. Folgen Sie den Anweisungen. Sie werden informiert, wenn die Installation vollständig abgeschlossen ist.

BITTE LESEN SIE DIE ANWEISUNGEN AUF DEM BILDSCHIRM SORGFÄLTIG.
Anmerkung: Sollte das Installations-Menü nicht erscheinen, könnte Autorun auf Ihrem Rechner deaktiviert sein. (Einzelheiten zur Aktivierung von Autorun entnehmen Sie bitte der LiesMich-Datei auf der LEGO Stunt Rally CD-ROM oder dem Handbuch.)

Wie starte ich LEGO Stunt Rally?
Wenn auf Ihrem Rechner bereits andere Anwendungen als das Setup-Programm gelaufen sind, so starten Sie Ihren Rechner jetzt bitte neu. Während des Spiels sollten so wenig andere Anwendungen wie möglich im Speicher sein, und es ist ratsam, abzuwarten, bis die Festplatte nach dem Neustart inaktiv ist, bevor das Spiel gestartet wird. Um das Spiel zu starten, klicken Sie auf das LEGO Stunt Rally Symbol auf Ihrem Desktop. Sie können das Spiel auch folgendermaßen starten. Wählen Sie an:

Start
Programme
LEGO MEDIA
LEGO Stunt Rally
LEGO Stunt Rally
Damit das Spiel läuft, muss die CD-ROM ins CD-ROM / DVD-Laufwerk eingelegt sein.

Spiel-Setup

Wie deinstalliere ich das Spiel?
Es ist ratsam, das Spiel mit Hilfe der LEGO Stunt Rally DEINSTALLIEREN-Option zu deinstallieren. Wählen Sie dazu der Reihe nach an wie folgt:

Start
Programme
LEGO MEDIA
LEGO Stunt Rally
LEGO Stunt Rally DEINSTALLIEREN
Diese Option ermöglicht die Entfernung zum Programm gehöriger Dateien von Ihrem Rechner.
Anmerkung: Gespeicherte Spiele werden von dieser Option nicht entfernt. Sie müssen separat entfernt werden. Näheres hierzu entnehmen Sie bitte dem Handbuch oder der LiesMich-Datei auf der LEGO Stunt Rally CD-ROM.

Spiel-Setup

Wie prüfe ich, ob alle meine DirectX 7-Treiber authentisiert sind?
Windows® 95/98 mit DirectX 7

Anmerkung: Wenn Sie sich bezüglich Ihrer DirectX-Treiber nicht sicher sind, setzen Sie sich bitte mit dem Hersteller Ihres PCs in Verbindung, da DirectX bei unsachgemäßer Installation die Einstellungen Ihrer Grafik- und Soundkarte verändern kann.
Bei DirectX 7 können Sie prüfen, ob DirectX korrekt eingestellt wurde. Gehen Sie hierzu vor wie folgt:
Klicken Sie auf **Arbeitsplatz** (auf dem Desktop)
Laufwerk C:
Ordner **Programmdateien**
Ordner **DirectX**
Ordner **Setup**
Symbol **DXDIAG** (Blauer Kreis mit gelbem Kreuz darin)
In diesem Menü sehen Sie oben eine Anzahl Reiter. Klicken Sie den Reiter DirectX-Treiber an. Sie finden nun alle Treiber separat aufgeführt, am unteren Rand sehen Sie ein Feld mit Anmerkungen. In diesem Feld finden Sie eventuelle Probleme aufgelistet.
Von den meisten Grafik- und Soundkartenherstellern gibt es Driver-Updates für Windows 95/98, die dem erforderlichen DirectX-Standard entsprechen. Wenden Sie sich bitte an den Hersteller der Komponenten, die nicht unterstützt werden und fragen Sie ihn nach DirectX-kompatiblen Treibern.
Sollten beim Start oder im Verlauf des Spiels Probleme auftreten, finden Sie Lösungsmöglichkeiten in der LiesMich-Datei auf Ihrer CD-ROM oder im Handbuch.

LEGO Stunt Rally – Der Hintergrund

Mr. X, Multimillionär und Stunt Rally Weltmeister, hat dich als Spieler, unter seine Fittiche genommen. Mit seiner Hilfe machst du dich daran, neuer Weltmeister zu werden und als neuer Weltmeister und Besitzer von Stunt Island seine Nachfolge anzutreten. Und wenn dir Stunt Island erst einmal gehört, stehen dir sämtliche LEGO Elemente freien Verfügung, mit denen du so viele Rennstrecken bauen kannst, wie du magst. Du kannst dann sogar das Super-Auto von Mr. X fahren.

LEGO Stunt Island, das fantastische Werk des Mr. X, ist ein Themenpark des Autorennsports von gigantischen Ausmaßen. Mr. X hat (unter Aufwendung astronomischer Geldsummen) die Insellandschaft komplett umgestalten lassen. So sind fünf Zonen mit extremen Rennbedingungen entstanden. In jeder Zone gibt es verschiedene Hotels, sowie Geschäfts- und Rennzentren. Rennfahrer aus aller Welt folgen der Einladung des Mr. X, um sich hier einen Startplatz im "Weltmeisterschafts-Finale" zu erkämpfen.

- **STADT** Im Süden der Insel hat Mr. X den Dschungel gerodet und eine Stadt geschaffen: Makadam, mit der ultimativen Stadt-Rennstrecke. Hier, in der Hauptstadt von Stunt Island, ist das Reich von Radium, der in dieser Umgebung alle Gegner außer Mr. X besiegt hat.

- **WÜSTE** Tief im trockenen Osten hat Mr. X die Wüste geschaffen, ein mega trockenes, heißes und feindliches Renn-Milieu. In dieser riesigen Wüstenwelt residiert der niederträchtige Baron Flambo. Bisher hat er alle Gegner außer Mr. X geschlagen, und nicht immer mit fairen Mitteln.

- **DSCHUNGEL** Im Norden von Stunt Island hat MR. X den Dschungel in seinem ursprünglichen Zustand belassen. Hier hat er die Dschungel-Strecke erschaffen, die größte Herausforderung im Geländerennen. Der hinterhältige Snake Skinn lauert darauf, sich jedem zu stellen, der sich in den Dschungel traut.

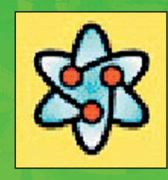
- **ARKTIS** Auf einem schneereichen Hochplateau in den Bergen des Westens hat Mr. X eine arktische Eiswelt entstehen lassen – ein unglaublich eisiges Renngelände. Dies ist das Territorium der gefürchteten Glacia.

- **X-Stadion.** Das X-Stadion in den weiten Ebenen der Stunt Rally Welt ist Schauplatz deiner letzten und größten Herausforderung. Wenn du alle Qualifikationsrennen siegreich durchlaufen hast, wirst du am Ende des Spiels schließlich an diesem Ort gegen Mr. X antreten.

Sponsoren

Zur Finanzierung seines extravaganten Lebensstils wird Mr. X von 4 Haupt-Sponsoren unterstützt. Diese Unternehmen haben sich in der LEGO Stunt Rally-Welt angesiedelt und genießen großen Einfluss. Die Firmen sind:

- Gifti Chemo "Gefährliche Chemikalien en gros"
- Leo Lecker "Mjammjam!"
- Oktan "Slick"
- Gebrüder Gummi









Die Benutzeroberfläche

Das Hauptmenü

Der Eröffnungsbildschirm von LEGO Stunt Rally enthält einige wichtige Punkte:



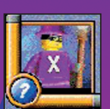
Das Rennmenü

In diesem Menü kannst du folgende Optionen auswählen:





Hilfe



Das Spiel enthält ein umfassendes Hilfssystem, bei dem dir Mr. X Tipps zum Spielablauf erzählt.



- Mit dem Knopf unten links kannst du in allen Bildschirmen, die nicht direkt ein Rennen zeigen, die Hilfe ein- und ausschalten.
- Das Hilfssystem des Spiels besteht aus zwei Teilen:

1. Alle wichtigen Knöpfe auf den Bildschirmen verfügen über so genannte 'Tooltips', die die Funktion des jeweiligen Knopfes erläutern.
2. Die KI-Hilfe informiert dich auch darüber, ob beim Bauen einer Karte im Streckenbau-Modus Probleme auftreten. Wenn beispielsweise ein Teil nicht korrekt in die Strecke passt, so leuchtet es rot auf, obwohl du es platzieren kannst.

Das letzte richtig platzierte Teil leuchte so lange grün, bis eine Schleife vollendet wird.

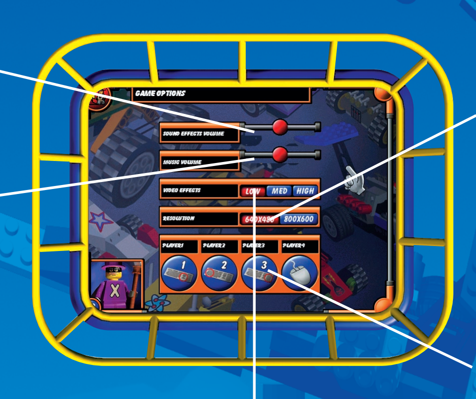


Spiel-Optionen

Mit den Spiel-Optionen kannst du das Spiel den Leistungsmöglichkeiten deines Computers anpassen.

Der Regler 'Lautstärke Musik' regelt die Lautstärke der Musik.

Der Regler 'Effekte-Lautstärke' regelt die Lautstärke der Soundeffekte.



Bildauflösung: Hiermit werden die Auflösung des Spiels und die Detailstufe verändert. Auf langsameren Rechnern sollte 640 x 480 gewählt werden.

Spieler-Controller: Hiermit lassen sich die Steuerungsoptionen für alle vier Spieler bestimmen.

Grafik-Effekte: Je nach den Möglichkeiten der Grafikkarte kannst du folgende Optionen auswählen:

- Niedrig: Hiermit wird nur eine minimale Anzahl von Effekten aktiviert. So ist beispielsweise die Spieler-Rennkamera nicht aktiviert.
- Mittel: Hiermit wird eine mittlere Anzahl von Grafikeffekten aktiviert, die für die meisten Grafikkarten geeignet ist.
- Hoch: Hiermit werden sämtliche Grafikeffekte aktiviert.



Steuerung

Das Spiel kann wie folgt gesteuert werden:

Tastatur 1:

Pfeil auf	=	Beschleunigen
Pfeil ab	=	Bremsen
Pfeil links	=	Auf linke Spur wechseln
Pfeil rechts	=	Auf rechte Spur wechseln
Eingabe	=	Hupen / Power-Up aktivieren

Tastatur 2

Q	=	Beschleunigen
A	=	Bremsen
S	=	Auf linke Spur wechseln
D	=	Auf rechte Spur wechseln
Feststelltaste	=	Hupen / Power-Up aktivieren

Controller 1

Knopf 1	=	Beschleunigen
Knopf 3	=	Bremsen
Knopf 2	=	Hupen / Power-Up aktivieren
Links	=	Auf linke Spur wechseln
Rechts	=	Auf rechte Spur wechseln

Controller 2

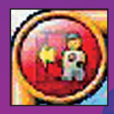
Knopf 1	=	Beschleunigen
Knopf 3	=	Bremsen
Knopf 2	=	Hupen / Power-Up aktivieren
Links	=	Auf linke Spur wechseln
Rechts	=	Auf rechte Spur wechseln

Maus

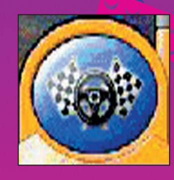
Linke Maustaste	=	Beschleunigen
Mittlere Maustaste	=	Bremsen
Rechte Maustaste	=	Hupen / Power-Up aktivieren
Bewegung nach links	=	Auf linke Spur wechseln
Bewegung nach rechts	=	Auf rechte Spur wechseln

Allgemeine Bedienung

Die Bewegung in den Bildschirmen und Menüs erfolgt überwiegend über die beiden folgenden Knöpfe:

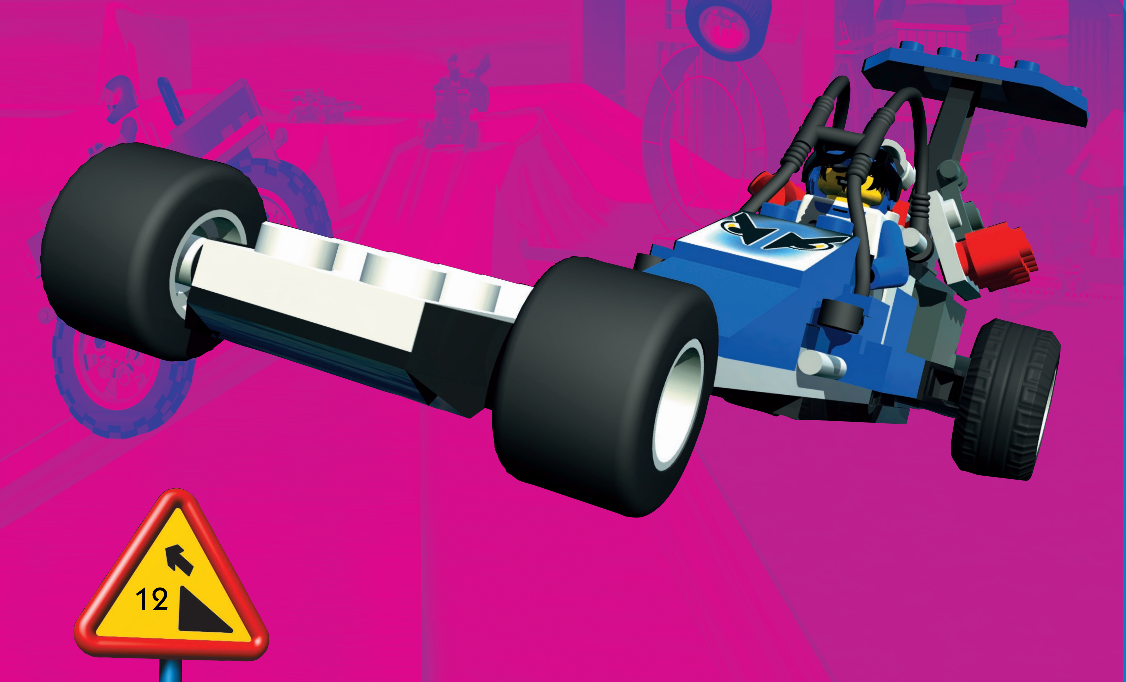


Springt einen Bildschirm zurück oder zurück zum entsprechenden Menü.



Renn-Modus / Streckentest. Auf manchen Bildschirmen wird dieser Knopf dazu verwendet, um auf den nächsten Bildschirm zu gelangen.

Der Rest des Spiels wird über die einzelnen Bildschirmmenüs gesteuert.



Streckenbau-Modus



Im Streckenbau-Modus kannst du eigene Rennstrecken für die Verwendung im Einzel- und Mehrspielermodus bauen. Mit den folgenden Werkzeugen kannst du im Streckenbau-Modus von LEGO Stunt Rally arbeiten. Jeder dieser Knöpfe und die verschiedenen Bereiche des Bildschirms sind mit einer Hilfestellung versehen.



Radierer zum Löschen von Elementen. Klick auf das Symbol des Radierers um ihn zu aktivieren, und klick dann auf das Streckenstück, das du löschen möchtest.



Hiermit wird die Kartenansicht verändert.



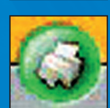
Umschaltung des Zoom-Faktors.



Eine neue Karte beginnen.



Strecke laden oder speichern.



Ausdrucken der Strecke.



Du kannst die Karte bewegen, indem du den Mauszeiger in der gewünschten Richtung ganz an den Rand des Bildschirms bewegst.

Streckengröße

16 x 16 Felder. Wenn du den Knopf für eine neue Karte anklickst, kannst du zwischen Mehrspieler-Karten mit 8 x 8 Feldern und Einzelspieler-Karten mit 16 x 16 Feldern wählen.

Konstruktions-Knöpfe



Mit den folgenden Knöpfen kannst du verschiedene Elemente in der Welt platzieren und ändern:



Szenerie-Elemente auswählen.



Gebäude-Elemente auswählen. (Einige von ihnen produzieren Power-Ups.)



Strecken-Elemente auswählen.



Knopf zur Auswahl der Umgebung (Stadt, Wüste, Dschungel, Arktis).

Element-Leiste

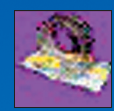
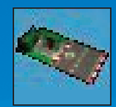
- Verwende die linke Maustaste, um Elemente aus der Leiste zu wählen und sie in der Welt zu platzieren. (Du kannst auch Elemente, die sich bereits auf der Karte befinden, aufnehmen und neu platzieren.)
- Verwende die rechte Maustaste, um ausgewählte Elemente vor der Platzierung zu drehen. Es ist sehr wichtig, dass du die Streckenstücke richtig zueinander ausrichtest. Wenn die einzelnen Streckenteile nicht richtig miteinander verbunden sind, kannst du die Strecke weder in Einzelspieler- noch in Mehrspieler-Rennen verwenden. Das Hilfssystem wird dir immer melden, wenn die Teile nicht richtig ausgerichtet sind.

Konstruktionssymbole

Der Streckenbau-Modus von LEGO Stunt Rally wird durch Symbole gesteuert, die sich in der zuvor beschriebenen Element-Leiste befinden. Jeder einzelne LEGO Stein verfügt über ein eigenes Symbol, hier nur einige Beispiele:

	Scroll-Knopf, um in der ausgewählten Leiste zu blättern, falls mehr Teile vorhanden sind, als auf den Bildschirm passen.
	2x2 Stadtecken-Symbol. Nur eines von vielen verschiedenen Streckenelementen, die in der Leiste zu finden sind.
	Dies ist ein Ventilator-Stück. Wenn du drüberfährst, wird dein Auto in die Luft geblasen.
	Dies ist eine Trickrampe. Diese Rampe wirbelt dein Auto durch die Luft.
	Dies ist eine Sink-Falle. Wenn du beim Überfahren des Stücks stehen bleibst, wird dein Auto in der Falle versinken.
	Dies ist eine Falle am Streckenrand. Wenn du zu langsam drüberfährst, wird dein Auto in die Falle am Straßenrand gezogen.



	Dies ist ein Looping. Wenn du da durchfährst, macht dein Auto einen Looping.
	Dies ist die Kanone. Autos, die in die Kanone fahren, werden in die Luft geschossen.
	Dies ist eine zeitgesteuerte Falle. Diese Falle wird immer wieder durch eine Uhr aktiviert. Achte darauf, dass sich dein Auto zu diesem Zeitpunkt nicht in der Falle befindet, oder es wird zerquetscht.
	Dies ist ein Power-Up-Generator. Wenn du ihn als Teil der Strecke aufstellst, produziert er Power-Ups, die die Autos aufnehmen können. Es gibt verschiedene Arten von Generatoren und Power-Ups.
	Das ist nur eines von vielen Gebäuden, mit denen du deine Strecken interessanter gestalten kannst.
	Das ist nur eines von vielen Szenerie-Elementen, mit denen du deine Strecken interessanter gestalten kannst.

KI-Unterstützung beim Streckenbau

Damit du dich besser zurecht findest, werden bestimmte Stücke auf der Karte farblich markiert:

- Das zuletzt richtig verbundene Streckenstück wird grün markiert.
- Falsch platzierte Stücke werden rot markiert.

Über das Hilfesystem erhältst du Ratschläge und Lösungsmöglichkeiten zu allgemeinen und speziellen Problemen während des Streckenbaus.

Streckenbau-Modus

Karten laden und speichern

Eine Strecke speichern

Du kannst eine Strecke speichern, indem du auf den Knopf für 'Laden/Speichern' klickst und dann die Option 'Rennstrecke speichern' aus dem Menü wählst. Dadurch gelangst du zum Bildschirm für das Speichern.



Streckenname und Dateiliste

Die Karte aus der Vogelperspektive

Speichern-Knopf

Knöpfe für Festplatte und Diskette

Du kannst deine Strecke entweder auf der Festplatte deines Computers oder auf einer Diskette speichern, indem du einen der entsprechenden Knöpfe auf dem Bildschirm auswählst. Wenn du auf einer Diskette speichern willst, dann achte bitte darauf, dass genügend Platz auf der Diskette ist und dass die Diskette nicht schreibgeschützt ist.

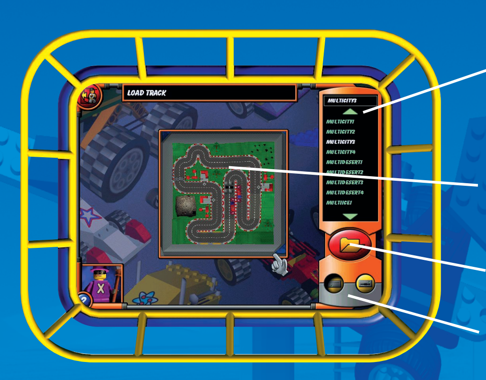
Zum Speichern kannst du entweder den Namen, den deine Strecke haben soll, in den Kasten für den Streckennamen eingeben, oder auf einen Namen in der Liste klicken, um diese Datei zu überschreiben. Verwende die Scroll-Pfeile ober- und unterhalb der Dateiliste, um alle vorhandenen Strecken zu sehen. Bitte beachte, dass beim Überschreiben einer alten Strecke diese für immer verloren ist.



Streckenbau-Modus

Eine Strecke laden

Du kannst eine zuvor gespeicherte Strecke laden, indem du auf den Knopf für 'Laden/Speichern' klickst und dann die Option 'Rennstrecke laden' aus dem Menü wählst. Dadurch gelangst du zum Bildschirm für das Laden.



Streckenname und DateilisteTrack name and list

Die ausgewählte Karte aus der Vogelperspektive

Laden-Knopf

Knöpfe für Festplatte und Diskette

Du kannst deine Strecke entweder von der Festplatte deines Computers oder von einer Diskette laden, indem du einen der entsprechenden Knöpfe auf dem Bildschirm auswählst. Wenn du von einer Diskette laden willst, dann achte bitte darauf, dass die Diskette richtig eingelegt ist.
Verwende beim Laden einer Karte die Pfeile ober- und unterhalb der Dateiliste, um alle verfügbaren Strecken sehen zu können. Klicke auf den Namen der gewünschten Strecke und klicke dann auf den Knopf 'Rennstrecke laden'. Die ausgewählte Karte wird dann für den weiteren Streckenbau geladen.

Testfahrt



Wenn du während des Streckenbaus auf den großen blauen Rennen-Knopf klickst, kannst du eine Testfahrt auf der gerade geladenen Strecke machen. Du kannst sogar auf unfertigen Strecken fahren. Mit einer Testfahrt kannst du ausprobieren, wie gut sich eine Strecke tatsächlich fahren lässt.



Der Meisterschafts-Bildschirm von LEGO Stunt Rally

In diesem Bildschirm kannst du an der Weltmeisterschaft von LEGO Stunt Rally teilnehmen. Die Insel besteht aus vier verschiedenen Regionen: Stadt, Wüste, Dschungel und Arktis. In jeder Region gibt es vier normale Rennen und ein Rennen gegen einen Boss. Um voran zu kommen, musst du jedes Rennen gewinnen. Auch in diesem Bildschirm steht dir das Hilfssystem zur Verfügung.

Wähle ein Rennen per Klick auf die blinkende Markierung.



Nun stehen das nächste Rennen sowie alle bislang beendeten Rennen zur Auswahl. Hinweis: Die Ergebnisse der Weltmeisterschaft werden in der Windows-Registry gespeichert. Um die Ergebnisse der Meisterschaft zurückzusetzen, ist eine Neuinstallation notwendig.

Rennpreise

Im Verlauf von LEGO Stunt Rally kannst du Preise und Bonusgegenstände gewinnen. Wenn du das Spiel zum ersten Mal startest, hast du nur Zugang zu den Regionen Stadt und Wüste und kannst auch nur bestimmte Strecken- und Gebäudeelemente einsetzen. Das bedeutet, dass du beim Streckenbau nur Stadt- und Wüstenstrecken mit einer begrenzten Anzahl an Streckenelementen und Power-Up-Gebäuden bauen kannst. Um Zugriff auf die anderen Elemente und Regionen zu erhalten, musst du die einzelnen Weltmeisterschaftsrennen der LEGO Stunt Rally fahren und gewinnen. Um die Streckenelemente freizuschalten musst du jene Rennen gewinnen, in denen sie zum ersten Mal auftauchen.
Um Zugang zu den Dschungel- und Arktis-Regionen zu erhalten musst du die Bosse besiegen und die vorangehenden Regionen beenden.

Streckenauswahl

In diesem Bildschirm wählst du aus, auf welcher Strecke du im Einzel- oder Mehrspielermodus fahren willst. Klicke auf einen Streckennamen, um die entsprechende Strecke auszuwählen. Es erscheint eine Darstellung der Strecke aus der Vogelperspektive, um dir die Auswahl zu erleichtern. Sobald du mit deiner Wahl zufrieden bist, klickst du auf den entsprechenden Knopf, um zu den Rennvorbereitungen zu gelangen.



Fahrerwahl



In diesem Bildschirm wählst du aus, mit welchem Fahrer du das Rennen bestreiten willst. Neben dem allgemeinen Bedienungsknopf befindet sich hier auch der Knopf zur Fahrerwahl.



Verwende den Knopf zur Fahrerwahl, um den ausgewählten Fahrer zu wechseln.



Werkstatt

Hier wählst du das Auto aus, mit dem du fahren willst. Die einzelnen Autos verfügen über unterschiedliche Eigenschaften. Der Monster Truck zum Beispiel ist recht langsam und liegt gut in der Kurve, während der Dragster sehr schnell, aber auch sehr schwer zu steuern ist.



Car selection

Mit den folgenden Knöpfen kannst du die Einstellungen deines Autos verändern.

 Fahrzeugart

 Farbe

 Reifen



Werkstatt

Indem du die Fahrzeugart und die Reifen veränderst, veränderst du auch die Anzeigen für Höchstgeschwindigkeit und Bodenhaftung. Behalte die Anzeigen immer im Auge, denn dort siehst du, wie gut sich das Auto in den verschiedenen Regionen steuern lassen wird. Wenn du zum Beispiel für ein Rennen in der Arktis Slick-Reifen auswählst, wirst du regelmäßig ins Schleudern kommen. Wählst du dagegen Haftreifen, hast du es in den dortigen Kurven etwas einfacher.

Die anderen Knöpfe in der Werkstatt:



Zufällige Auswahl: Hiermit wählt der Computer automatisch Auto, Reifen und Farbe für dich.



Hiermit kannst du ein Bild deines Autos ausdrucken.



Rennvorbereitung

In diesem Bildschirm kannst du mit den Knöpfen aussuchen, gegen wen du antreten willst und Informationen über deine Gegner einholen.



Hiermit legst du fest, welche Gegner am Rennen teilnehmen sollen. (Dies ist bei einer Meisterschaft nicht möglich, da die Gegner vorherbestimmt sind.)



Klicke auf einen Gegner, um Informationen über ihn zu erhalten.



Rennmodi

Einzelspieler und Meisterschaft

- Autos können über die Tastatur in die vier verschiedenen Richtungen bewegt werden. Bitte beachte, dass das Lenken überwiegend vom Computer erledigt wird und du nur den ausgewählten Weg beeinflussen kannst. Andere Eingabegeräte (z. B. Joysticks) sind mit ihrer Rechts/Links-Achse ebenfalls für den Spurwechsel geeignet. Beschleunigung und Bremsen werden in diesem Fall durch Knopf 1 und Zurückziehen des Joysticks bewirkt. Die Steuerung ist wie folgt vorgegeben:

1. Das erste Auto wird über die Pfeiltasten auf der Tastatur gesteuert.
2. Das zweite, dritte und vierte Auto werden vom Computer gesteuert.

- Verwende die Eingabetaste oder Knopf 1, um zu hupen oder um Power-Ups einzusetzen.
- Drücke die Esc-Taste, um das Spielmenü aufzurufen. Während eines Rennens kannst du dort das Rennen neu starten oder verlassen oder das Rennen fortsetzen.
- Am Ende eines Rennens fährt der Gewinner eine Ehrenrunde.
- Alle Einzelspieler- und Meisterschaftsrennen finden auf einer großen Karte mit 16 x 16 Feldern statt.

Mehrspieler

Im Mehrspieler-Modus können bis zu vier von Spielern gesteuerte Autos an Rennen teilnehmen. Die Steuerung der einzelnen Autos kann über das Optionsmenü eingestellt werden. Jeder Mitspieler wählt vor dem Rennen seinen Fahrer und sein Auto. Mehrspieler-Rennen finden nur auf den kleinen Karten mit 8 x 8 Feldern statt. In einem Mehrspieler-Rennen nehmen immer vier Autos teil. Wenn also zwei Spieler gegeneinander antreten, befinden sich zusätzlich zwei computergesteuerte Fahrzeuge auf der Strecke.



Power-Ups

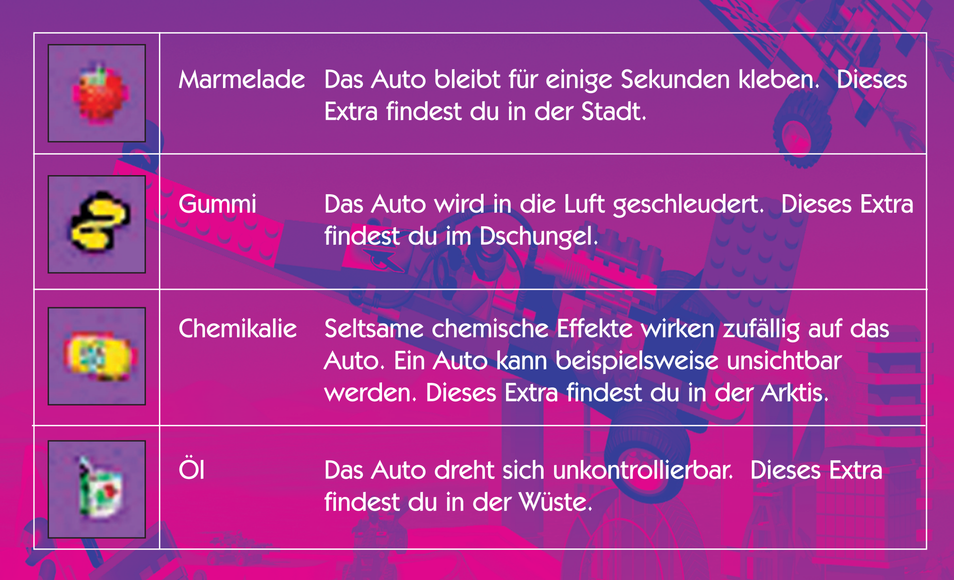
Im Spiel gibt es eine Anzahl von Power-Ups. Power-Ups funktionieren wie folgt:
- Bestimmte an der Strecke stehende Generatoren liefern die Power-Ups.
- A power-up is gained when a car drives over it.
- Ein Power-Up wird eingesammelt, wenn ein Auto darüberfährt.

Power-Ups werden aktiviert, indem die Aktivierungstaste gedrückt wird.
Die folgenden Power-Ups kannst du im Spiel finden. Sobald du eines während einem Rennen eingesammelt hast, kannst du es später beim Streckenbau verwenden.

	Turbo-Rakete	Sobald sie aktiviert wird, erhält das Auto einen wahnsinnigen Geschwindigkeitsschub.
	Super-Lenkung	Damit kannst du enge Kurven mit höherer Geschwindigkeit nehmen.
	Kraftfeld	Zerstört andere Fahrzeuge, wenn sie dich anrempeln.
	Bremsstrahl	Erzeugt einen Bremsstrahl, der vorausfahrende Autos bei Berührung für einige Sekunden zum Stillstand bringt.
	Zauber-Power-Up	Mit dem Zauberkran wird eines der zuvor beschriebenen Power-Ups per Zufall erzeugt.

Rennmodi

Die vier verschiedenen Abwurf-Generatoren erzeugen je ein Extra, das du zum Schrecken der Gegner hinter deinem Auto abwerfen kannst:



	Marmelade	Das Auto bleibt für einige Sekunden kleben. Dieses Extra findest du in der Stadt.
	Gummi	Das Auto wird in die Luft geschleudert. Dieses Extra findest du im Dschungel.
	Chemikalie	Seltsame chemische Effekte wirken zufällig auf das Auto. Ein Auto kann beispielsweise unsichtbar werden. Dieses Extra findest du in der Arktis.
	Öl	Das Auto dreht sich unkontrollierbar. Dieses Extra findest du in der Wüste.

Zusätzliche Abwechslung kommt mit den Lastwagen auf die Strecke: Platziere eine Fabrik an der Strecke. Aus ihr erscheint dann ein Lastwagen, der auf der Strecke herumfährt. Wenn er von einem Auto angefahren wird, kippt er um und verschüttet seine Ladung auf der Strecke. Jedes Auto, das über die verschüttete Ladung fährt, wird von ihr je nach Art der Ladung beeinflusst.

Drucken

An einigen Stellen des Spiels kannst du deine Strecke, dein Auto, deine Figur und vieles mehr ausdrucken. Damit diese Option funktioniert, muss der Drucker als Windows-Standarddrucker an LPT1 angeschlossen sein. LEGO Stunt Rally arbeitet nur mit dem Standarddrucker zusammen.

Die Fahrer und ihre Autos



Mr. X: Eigentümer der Welt von LEGO Stunt Rally und der zugehörigen Weltmeisterschaft hält seine Identität aus Angst vor einer Entführung durch seine hinterhältigen Gegner streng geheim.



Mr. X fährt das unglaubliche, raketengetriebene "X-Car". Zweifellos das beste Auto in der Welt von LEGO Stunt Rally. .

Die Schurken

Jeder Schurke ist der Meister einer Region von Stunt Island. Du wirst jeden von ihnen beim letzten Rennen der jeweiligen Region treffen. Du musst sie alle besiegen, bevor du im letzten Rennen gegen Mr. X antreten kannst.

Baron Flambo



Baron Flambo ist vielleicht der fieseste der Gegner, und er macht jedem das Leben schwer, der das Pech hat, in seiner Wüstenheimat zu leben.
Baron Flambo war vor der Ankunft von Mr. X der beste Fahrer auf dem Planeten (oder zumindest war er der beste Mogler).
Der Baron hat es nie richtig verkraften können, dass Mr. X besser ist als er, und so versucht er immer wieder, Mr. X mit allen Mitteln zu besiegen. Nach einem Sieg über Mr. X möchte er ihn demaskieren und für immer aus der Welt von LEGO Stunt Rally verbannen.



Baron Flambo fährt den "Hot Rod", ein schnelles Auto, das aber recht schwer zu steuern ist.



Glacia



Glacia lebt in Polarien und ist zurzeit die Meisterin der Eisrennen. Sie ist bekannt dafür, eine herzlose Eisdame zu sein, die alle Mittel einsetzt um zu gewinnen - und oft kommt sie damit auch durch. Wenn sie sich nicht gerade eine leckere Portion Eiskrem reinzieht oder mit Höchstgeschwindigkeit durch die Gegend rast, vergnügt sich Glacia mit Skifahren, Eislaufen oder Rodeln oder füllt kleine Tiere mit sprudeligen Getränken voll, damit sie rülpsen.



Glacia fährt das "Ice Monster", einen Monster Truck, der schneller als die normale Ausführung ist.

Snake



Snake war einmal Soldat. Na ja, zumindest für einige Wochen, bevor ihn die Armee als Störenfried wieder rauswarf. Snake war nur Gefreiter, aber er konnte einfach nicht kapieren, warum die anderen seinen Befehlen nicht gehorchen wollten.
Snake zog sich in den Dschungel zurück, um zusammen mit Schlangen und Eidechsen zu leben. Das sind die einzigen Wesen, die er wirklich Freunde nennen kann – und außerdem schmecken sie auch ganz gut.
Snake will unbedingt die LEGO Stunt Rally Meisterschaft gewinnen, damit er endlich jedermann anbrüllen und herumkommandieren kann.



Snake fährt den "Jeep", der über gutes Handling und durchschnittliche Geschwindigkeit verfügt.



Die Fahrer und ihre Autos



Radium lebt in der Stadt und war einstmals als Rock Raiders Wissenschaftler "Ray Dium" bekannt. Allerdings wurde ihm eines seiner politisch unkorrekten Verschmutzungsexperimente zum Verhängnis. Heute muss er einen vollständigen Schutzanzug tragen – um seine eigene Radioaktivität einzudämmen, wie er sagt.
Tatsächlich glauben die meisten Leute jedoch, dass er das Ding nur trägt, damit er furchterregender aussieht und seine Stimme tiefer klingt.



Radium fährt einen großen Laster mit sechs Rädern, den "Rad Truck". Er bevorzugt dieses Vehikel, weil es größer als alle anderen Fahrzeuge ist. Es ist schnell und kann die Kurven einigermaßen vernünftig nehmen.

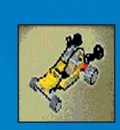
Die Helden

Du kannst deinen Fahrer aus den folgenden Figuren wählen. Sie sind eine eingeschworene Gruppe von Freunden, die eine Rennmannschaft gebildet haben, um auf Stunt Island von Mr. X zu lernen. Mr. X hat sie als seine Schützlinge adoptiert. Er hofft, dass eines Tages einer von ihnen gut genug sein wird, um die Meisterschaft zu gewinnen und die Verwaltung von Stunt Island zu übernehmen. Du kannst alle verfügbaren Autos auswählen, aber jeder Held hat einen bestimmten Wagen als Vorgabe.

Chip



Chip ist eigentlich ein ganz netter Bursche. Er macht gerne Witze und treibt viel Schabernack. Er könnte wahrscheinlich öfter mal gewinnen, wenn er sich nur besser auf seine Arbeit konzentrieren würde.



Chips Lieblingsauto ist der "Rocket Kart". Ein nettes kleines Auto, das aber etwas unruhig zu steuern ist.

Barney



Barney ist ein wirklich schlauer Kerl. Er ist so schlau, dass er mit fünf Jahren von der Schule ging, um "etwas Anspruchsvolleres zu machen".



Barneys bevorzugtes Auto ist der "Dragster", eines der schnellsten und am schwersten zu steuernden Autos in LEGO Stunt Rally.

Lucky



Lucky spielt gerne fair. Sie mogelt niemals, ist aber so gut, dass sie trotzdem gewinnt!



Lucky bevorzugt das "Mud Monster", ein langsames Auto, mit dem sich Kurven jedoch prima nehmen lassen.

Wrench



Wrench ist ein echter Pfundskerl. So stattlich er ist, so gutmütig ist er auch.



Wrenchs Lieblingsauto ist der "Boost Buggy" mit brauchbaren Geschwindigkeits- und Haftungswerten.

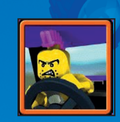


Die Fahrer und ihre Autos

Die anderen Herausforderer

Diese anderen Fahrer bilden den Rest des Teilnehmerfeldes. Sie bilden sich zwar ein, Chancen auf den Titel zu haben, können den eigentlichen Favoriten aber bei weitem nicht das Wasser reichen.

Sid Vacant



Sid Vacant, ein Rebell und Punk, der ganz einfach nur wild durch die Gegend brettern will.



Sid fährt den "V8 Eliminator", ein schnelles Fahrzeug, das schwer zu steuern ist.

Brad Speedo



Brad Speedo, ein typisch amerikanischer Bleifuß. Er hat einen gewissen Ruf als Stuntman, aber der liegt eigentlich eher darin begründet, dass Brad öfter Schwierigkeiten hat, im Ernstfall das Bremspedal zu finden.



Brad fährt den "F1 Speedster", der sehr schnell ist und sich recht gut steuern lässt.



Die Fahrer und ihre Autos

Sandy Surf



Sandy Surf ist eine Hippie-Strandschönheit. Sandy verlässt sich im Leben und während einem Rennen bevorzugt auf ihr Glück.



Sandy fährt den "Beach Buggy", der über brauchbare Werte in Sachen Geschwindigkeit und Fahrverhalten verfügt.

Mega Hurtz



Mega Hurtz ist ein leicht durchgeknallter Roboter, der unbedingt menschlich sein möchte. Mega hat sich sein Auto, den "Moon Buggy", selbst zusammengebastelt, damit er Geld für seine persönliche Aufbesserung gewinnen kann.



Der "Moon Buggy" ist in Sachen Geschwindigkeit und Kurvenlage solider Durchschnitt.



Mitwirkende

Entwicklung für Intelligent Games.

Spielkonzept:
Dee Jarvis, Kees Gajentaan, Simon Evers

Weitere Konzeption:
Daniel Bailie

Programm-Manager:
Neil Jones-Cubley

Teamleitung:
Daniel Bailie

Programmierleitung:
Daniel Neil

Programmierer:
Sunlich Chudasama, Duncan Denning,
Daniel Wheeler, Bruce Heather

Weitere Programmierung:
Simon Evers

Grafikleitung:
Kees Gajentaan

Grafik:
Jennifer Allen, Alex Cave, Dugan Jackson

Weitere Grafiken:
Leigh Christian, Dee Jarvis

Sound:
Audio Interactive

Tests für Intelligent Games.

Produktionstechnik:
Richard Quin

Tests:
James Deane

Weitere Tests:
Ryan Kalis, Steve Hawkes
Paul Nesbit, Ryan Green, Daniel Rogers

Róisín Gillespie, Poppy Shrapnell, Zak Shrapnell

Leveldesign:
Ryan Kalis

Produktionsmanager:
James Muggeridge

Zusätzliche Grafiken und Videos
Für Graphic State
3d Artwork
Charlie Harbour
Texturen
Richard Whittall

Für Lego Media International
Martin Lanzinger, Jason Povlotsky

LEGO Media International
Mark Livingstone
Geschäftsführer weltweit

Produktentwicklung
Chris Nicholls - Entwicklungsleiter
David Williams - Produzent

Tests & Qualitätssicherung
Kevin Turner - Leiter Qualitätssicherung weltweit
Gary Simmons - QS Gruppenleiter
Alex Munday – Tester
Sophie Blakemore - Tester
David Lane - Tester
Mohammed Ajaib – Tester
Matthew Marriner – Tester
Andrew Donnely -Technische Leitung

Lokalisierung
Isabelle Martin – Lokalisierungs-Managerin
Michelle Richmond - Lokalisierungs-Koordinatorin

Logistik
Nic Ashford - Leiter Logistik
Robert Boyle - Logistik-Controller

Internationales Marketing
Petra Bedford - Brand Direktorin weltweit
Helen Nicholas – Produktmanagerin

Weltweiter Verkauf
Leah Kalboussi - Leiterin Sales weltweit

Unser besonderer Dank ...
... gilt all den Kindern, die uns
während der Entwicklung dieses
Titels wertvolle Hinweise für
stete Verbesserungen
gegeben haben.



Technische Unterstutzung

Technische Unterstützung: 0 69 - 95 08 64 06 (Deutschland)
01 800 9392 (Schweiz)
01 795 679 73 (Österreich)

Erreichbar: Montag bis Freitag 9 Uhr - 18 Uhr

Email: legomediaeuro@aqinc.com

Im unwahrscheinlichen Fall eines Softwarefehlers oder der Inkompatibilität mit Ihrem Computer geben Sie bitte das vollständige Produkt mitsamt Kaufbeleg an den Händler zurück.

Wenn Sie anrufen, sollten Sie sich – wenn möglich - ,mit Ihrem Telefon an Ihrem Computer befinden. Geben Sie uns so viele Informationen wie möglich über das aufgetretene Problem. Machen Sie sich Notizen über Ihre Hardware, und teilen Sie uns bitte folgende Einzelheiten mit:

- Geschwindigkeit und Hersteller Ihres Prozessors.
- Marke und Modell Ihrer Soundkarte und Videokarte.
- Marke und Modell Ihres CD-ROM- oder DVD-Laufwerks
- Verfügbarer Arbeitsspeicher.
- Angaben über zusätzliche Hardware und Peripheriegeräte.
- Angaben zu Fehlermeldungen.

Hinweis: Falls Sie Schwierigkeiten haben, Angaben zu Ihrem Computersystem zu machen, wenden Sie sich an Ihren Computerhändler.



Epilepsiewarnung

Vor jeder Benutzung eines Videospiels durch Ihr Kind oder Sie selbst durchzulesen. Manche Menschen zeigen bei bestimmten Arten von flimmerndern Lichtquellen oder andern, in der Umgebung täglich vorkommenden Elementen eine Neigung zu epileptischen Krisen oder Ohnmachtsanfällen. Dieses Risiko kann bei bestimmten Fernsehbildern oder Videospielen auftreten. Dan Phänomen kann auch auftreten, ohne daß die betreffende Person in diesem Zusammenhang je medizinisch behandelt wurde oder einien epileptischen Anfall erlitten hat. Sollten Sie selbst oder ein Mitglied Ihrer Familie je bei flimmernden Lichtquellen Epilepsie-ähnliche Symptome empfunden haben, so wenden Sie sich vor jeder Benutzung an den Arzt.

Wir empfehlen Eltern, ihre Kinder beim Videospielen aufmerksam zu beobachten. Brechen Sie das Spiel sofort ab und konsultieren Sie einen Arzt, falls Sie selbst oder Ihr Kind eines der folgenden Symptome verspüren: Schwindel, Sehstörungen, Augen- oder Muskelkontraktionen, Bewußtseinsverlust, Orientierungschwierigkeiten, unkontrollierte Bewegungen oder krampfartige Zuckungen.

In jedem Fall zu treffende Vorsichtsmassnahmen bei der Benutzung eines Videospiels Sitzen Sie nicht zu nah am Fernsehbildschirm; auf jeden Fall so weit entfert, wie es das Anschlußkabel erlaubt. Spielen Sie Videospiele vorzugsweise aug kleinem Bildschirm. Spielen Sie nicht,wenn Sie übermüdet sind oder nicht genug geschlafen haben. Vergewissern Sie sich, daß Sie in einem gut beleuchten Raum spielen. Schalten Sie beim Spielen jede Stunde eine zehn – bis fünfzehnminütige Pause ein.

